

КОМПЮТЪРНИТЕ И КОНЗОЛНИ ИГРИ В ОБУЧЕНИЕТО ПО ИСТОРИЯ И ЦИВИЛИЗАЦИИ

НЕВЕНА ИЛИЕВА ЧОРБАДЖИЕВА
СУ „ЛЮБЕН КАРАВЕЛОВ“, ПЛОВДИВ

Резюме: Статията прави обзор на възможността компютърни и конзолни игри да се интегрират в образователния процес по учебния предмет история и цивилизации. Представят се различни игри с историческо съдържание, техните характеристики и възможностите за практическото им приложение в училище, с цел подобряването на мотивацията за учене учениците в прогимназиален етап. Разглежда се значението им в ежедневието на учениците, както и резултатите от това .

Ключови думи: компютърни игри, конзолни игри, образователен процес, историческо съдържание

COMPUTER AND CONSOLE GAMES IN HISTORY AND CIVILIZATION EDUCATION

NEVENA ILIEVA CHORBADZHIEVA
SU „LUBEN KARAVELOV“, PLOVDIV

Abstract: The article reviews the possibility of computer and console games to be integrated into the educational process in the subject History and Civilizations. Various games with historical content, their characteristics and possibilities for their practical application in school are presented, in order to improve the motivation for learning of students in junior high school. Their importance in the daily life of the students is presented, as well as the results of this.

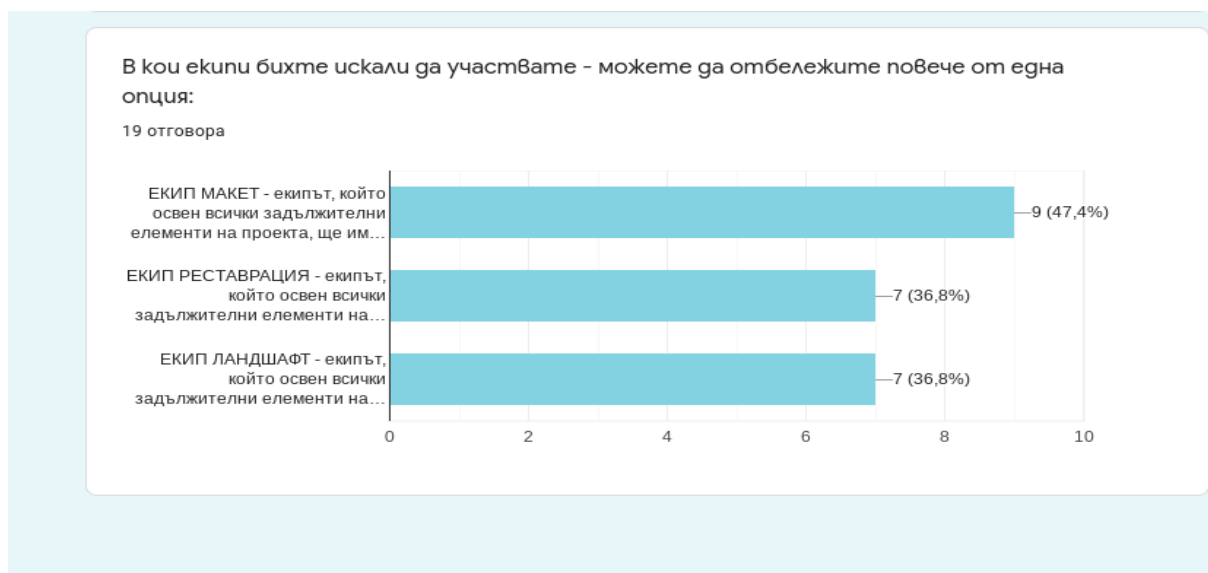
Keywords: computer games, console games, educational process, historical content

Компютърните и конзолни игри обхващат голяма част от времето на хората. Те са любимо занимание на подрастващите и заемат важно място в живота им. Участниците в тях придобиват комплекс от знания и умения, който развиват като печеливши стратегии, за да гарантират своята победа. Тези игри имат определена роля в българското образование, пред което стоят различни обществени очаквания. Поставя се въпросът за мястото и ролята на ученика в образователния процес, стремежът за повишаване на неговата активност в образователното поле. Учениците трябва да бъдат мотивирани да усвоят теоретичните знания и да приложат в действителността всичко научено. Както можем да прочетем „това са вечните теми на дидактиката“ (Кушева

2006, с.126). Търси се и се налага знание с „неговата практическа полезност за младия човек от XXI век, с неговата роля при формиране културата на гражданското общество“ (Иванова 2013, с.9). В този смисъл компютърните игри са инструмент за усвояване на знания и развиване на умения. Придобива се специфичната сръчност с физическата практика в игровия процес. Това стимулира и развива компетентностите на учениците в областта не само на информационните технологии. Техните интереси трябва да се „употребят“ за повишаване на мотивацията им за учене, без това да измества конкретно заложените Държавно образователни стандарти по история и цивилизации. В тях като отделно ядро на учебното съдържание е обособено „Източници на историята“. Това налага „специално внимание при планирането на учебния процес и задължително включване на самостоятелна работа с материални исторически извори“ (Кушева 2006, с. 126).

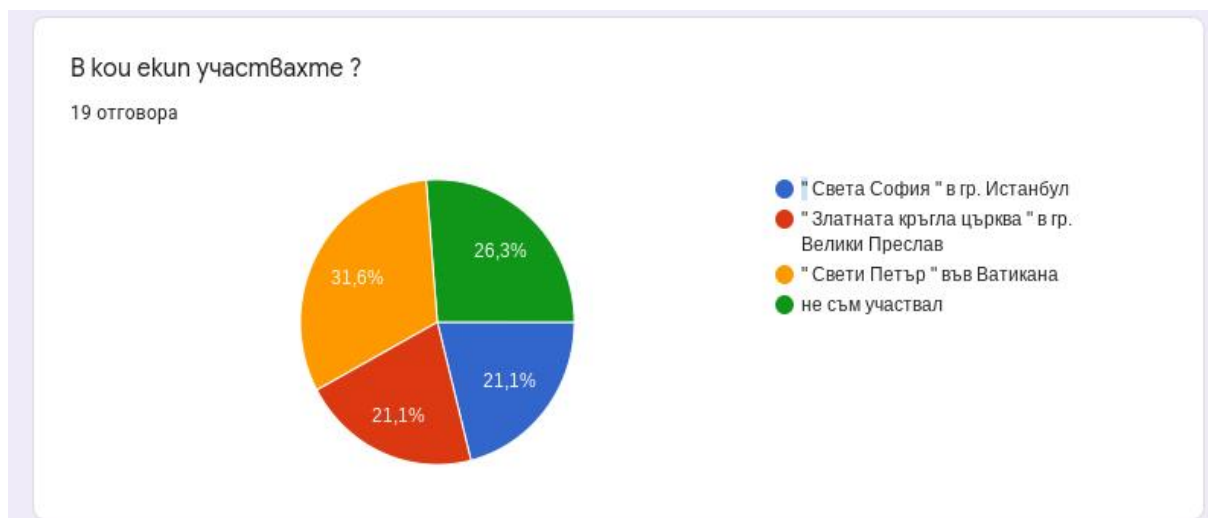
Проведох изследване с цел да се установи степента на усвояване на технологията за анализ на материален исторически източник. Учениците участваха в проектно-базирано обучение по учебните предмети история и цивилизации и математика в 6 клас. Проектът се нарича „Християнски храмове през Средновековието“. Участниците създадоха модел в компютърната игра „Minecraft“ на конкретен архитектурен паметник. Те представиха историческото значение на сградата и разказаха нейната история по оригинален начин чрез всички необходими чертежи и математически изчисления към нея.

В първите етапи на проектно-базираното обучение с учениците са провеждани рефлексии и са събирани идеи за това, през какви етапи можем заедно да преминем в осъществяването на крайната ни цел. Следващата диаграма показва избора на екип, който учениците правят в началото на проекта:



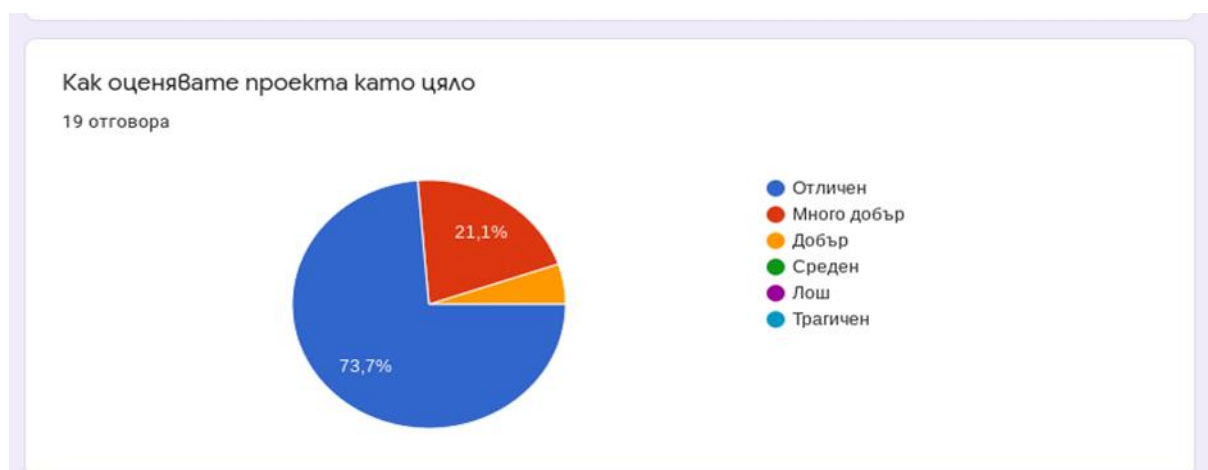
Фиг.1. Резултати от проведена анкета, учениците избират екип, за да участват в проекта.

На първо място е екип „Макет“, в който учениците създават макет на храм „Света София“ в Истанбул. Те са правили вече макети на различни геометрични тела и затова правят този избор. Второто място се поделва между екип „Реставрация“, който ще реставрира „Златната кръгла църква“ във Велики Преслав, и екип „Ландшафт“, който работи по катедралата „Свети Петър“ във Ватикана. Само трима са се възползвали от предоставената им възможност и избират повече от един екип, водени от желанието да приложат своите знания и умения. Следващата диаграма показва избора на екип, който учениците правят в края на проекта:



Фиг.2. Резултати от проведена анкета, учениците посочват екипа, с който са участват в проекта.

Най-многоброен е екипът работил по „Свети Петър“. Равен брой ученици са разпределени в екип „Света София“ и екип „Златната кръгла църква“. Малка част от учениците не участват по различни причини. Следващата диаграма показва оценката, която учениците правят в края на проекта:



Фиг.3. Резултати от проведена анкета, в която учениците оценяват проекта като цяло.

Отговорите им представят осъществения проект като успешен. По-голямата част от тях го определят като отличен. Част от учениците го оценяват като много добър. Тези, които не са участвали, го определят като добър.

Осъществените проекти от всеки екип имат своите характерни и уникални черти. „Света София“ в гр. Истанбул е изработена като макет. Тази сграда съдържа в себе си всички геометрични тела, които се изучават в 6. клас по математика, в същото време е един от най-важните исторически културни паметници в света.



Фиг.4. Изображение на „Света София“ в гр. Истанбул, създадено чрез играта „Minecraft“.

„Златната кръгла църква“ в гр. Велики Преслав е изработена като реставрация на разрушена сграда. Основната задача на екипа е да проучи историята на сградата и да предложи вариант за реконструкция.



чрез играта „Minecraft“.

„Свети Петър“ във Ватикана е изработена като паркова архитектура. Този екип работи с една от най-известните сгради в Европа и има възможността да проектира площи, градини и паркове около нея – ландшафт и сериозна работа с 2D геометричните фигури.



Проведеното педагогическо изследване доказва, че компютърните игри са приложими в обучението по История и цивилизации. Учениците участват активно, когато има интегрирано знание и практична приложимост на вече придобити знания и умения между отделните учебни предмети история и цивилизации и математика. Анализът на

материалния исторически източник допринася през „средната училищна възраст ученето да получава нова мотивация, разгръщат се индивидуални способности, познавателни интереси“ (Василева 1993, с. 31). Достиженията на информационните технологии предоставят безплатни учебни платформи като „Kahoot“, „Quiz“, „Стани богат“, „Бягство към победата“ и други, които се използват за провеждането на учебни игри. В Google Play Games има много игри с историческо съдържание и приложение: „История на света“, „История държави“, „Исторически календар“, „История на България“, „История на Европа“. Една от най-разпространените игри „Triviador“. Това е интелектуална стратегическа онлайн игра, а една от основните категории е с историческо съдържание.

В някои от най-касовите компютърните игри се използват исторически симулации, преплетени понякога с фантастични светове, върху които се развива действието. В тези игри се водят битки, задават се въпроси от различните категории с историческо съдържание. Представям основна характеристика на тези игри, които се играят в свободното време, имат най-впечатляващо историческо съдържание и представят достиженията на информационните технологии.

„Age of Empires“ е поредица от исторически игри в реално време. Тя е фокусира върху събития, обхващащи от каменната до желязната епоха в Европа, Африка и Азия. Продължението „Age of Empires II: The Age of Kings“ се развива през Средновековието, като се фокусира частично върху испанското завладяване на Мексико. Следващите три игри от поредицата изследват ранния модерен период, когато Европа колонизира Америка.

„Shogun: Total War“ е компютърна игра със стратегия и тактика в реално време. Действието се развива в Япония по време на „Sengoku jidai“, това периода на „Воюващите държави“ от XV до началото на XVII век. В тази игра играчът е лидер на японски клан, който се опитва да завладее нацията и да претендира за позицията на Шогун. Играта се фокусира върху карта на Япония, където военната сила, религията, дипломатията, шпионажът и икономиката влияят върху действията на играча, докато битките се водят в 3D режим в реално време.

„Assassin's Creed“ е поредица игри върху историческо съдържание, като впечатляват със старите автентични карти на отделните градове Париж, Истанбул и др. Доказателство за стойността им е, че в момента възстановяват „Нотр Дам“ в Париж от пожара по плановете в играта.

„World of Tanks“ е масова мултиплейър онлайн игра, която е фокусирана върху верижните бронирани бойни машини от средата на XX век.

„Hearts of Iron“ е стратегическа игра. В нея играчът взима контрола над една нация в света и да я води през Втората световна война и годините непосредствено преди и след нея.

Направих този преглед на игри с историческо съдържание, за да изкажа друго свое становище за „Отказващото се поколение“ или „Поколение, което лесно се отказва пред трудностите“. В горе изброените игри, както и във всички останали, съществува бутонът „RESET“. Когато играчите загубят играта или са в невъзможност да продължат, срещнат затруднение, чрез него те нулират играта и започват отначало, без да са се справили с поуките от загубата и отказвайки да преодолеят трудностите. Така играта обхваща основно забавлението, а не изгражда или калява необходимите качества за победа. Някои анализатори разсъждават по феномена „Отказващо се поколение“. За

представителите на това поколение се твърди, че изправени пред трудности, те не само ще се откажат, но и въобще няма да опитат. Този нагласа поставя предизвикателства не само пред образованието, а и пред възпитанието на учениците. Възпитанието на децата не трябва да е като видеоигра с бутон за нулиране и започване на всичко отначало. Възпитанието трябва да изгражда личности, за които образованието да е средство за постигане на успех, дори и в игрите.

Проведеното педагогическо изследване и анализът на получените количествени и качествени резултати налагат извода, че учениците, които разработиха тези модели, повишиха мотивацията си за учене, защото можеха да приложат вече придобити знания и умения в реалния живот. По този начин в свободното си време те учат и се забавляват, откриват необятния свят на историческото познание и го прилагат играейки любимите си игри.

Заклучение

Представените характерни особености на изброените компютърни игри с историческо съдържание показват мястото и ролята им в обучението по история и цивилизации в прогимназиален и гимназиален етап. Може да се намери конкретното им приложение в проектно-базираното обучение в учебно и извънучебно време. Трябва да се използва засиленият интерес на учениците да играят тези игри с цел повишаване на мотивацията им за учене. Те трябва да бъдат убедени в придобиването на конкретни знания и умения и тяхното приложение в реалния живот.

Съвременният учител трябва да приеме предизвикателството да подготви учениците с оглед на тяхната реализация в бъдеще. Необходимо е да намери начини да мотивира учениците, да ги направи активни субекти в процеса на обучение, като отчита индивидуалните им интереси и ги поставя в организирана и подкрепяща учебна среда.

Литература:

Василева. М. (1993). Педагогическа психология. София: Университетско издание „Св. Климент Охридски“.

Иванова. Цв. (2013). Преподаването на история в българското училище – традиции и съвременни проблеми. Шумен: Университетско издателство „Епископ Константин Преславски“.

Кушева. Р. (2006). Методика на обучението по история. София: Парадигма.